4. تدريب محدد لنادي برشلونة 2

ألعاب المركز: فكرة من اللعبة للاعبين (والعكس صحيح!)

وصول يوهان كرويف كمدرب للفريق الأول (1988) ووفقًا لهوية إف سي. يدمج برشلونة اقتراحًا جديدًا يتناسب مع أفضل طريقة لتطوير فكرة لعبة تعتمد على تنظيم اللاعبين في الملعب بناءً على الكرة.

بشكل عام، كان للفكرة التي جسدها كرويف في الثمانينيات والتسعينيات بعض الخصائص الرئيسية التي يجب مراعاتها في إطار تطويرها وتحسينها.

وفقًا لفرناندیز (2012)، فإن هذه الخصائص هي:

1. يتم ترتيب اللاعبين على ارتفاعات مختلفة مما يسهل إنشاء ممرات التمرير.
2. من الضروري إعطاء مساحة بحيث تظهر الممرات الداخلية (إما ذات نهايات أو بجوانب).
3. مفهوم "الرجل الحر" أساسي.
4. لا يتم لعب التمرير، بل يتقن اللاعبون مفهوم وقت القيادة ومتى يتم التمرير.
5. تسمح لك القيادة بجذب المنافسين؛ مما يتسبب في ظهور "الرجال الأحرار".
6. الفكرة الأساسية لكل شيء هي تحقيق التفوق وراء اللاعب الذي يحاول استعادة الكرة.
7. تشكيل مثلثات عابرة مستمرة تسمح لك باللعب مع "الرجل الثالث".
8. من الضروري أن تُبنى التفوقات من الخلف ومن الخط الأمامي؛ لذا فإن أحد المبادئ الأساسية لفكرته عن اللعبة هو أن الكرة تأتي نظيفة من منطقة الإنذار.
9. لا يتم فصل اللحظة مع الكرة وبدون الكرة، بل يعملان معًا؛ الفكرة الهجومية هي تلك التي تحكم بقية اللعبة.
10. حيازة الكرة هي ظاهرة مبنية؛ لأنها حيازة تهدف إلى زعزعة الاستقرار، على العكس من ذلك تخطي المنافسين وتكييف توازنهم التكتيكي المقترح، وإجبارهم على اللعب تحت رحمة ذلك وليس كما يرغب المنافسون.
11. يسمح اللعب في المركز للاعبين والمواقف والكرة بالتحرك معًا في الفريق.
12. النتيجة هي أن الفريق -عندما يخسر الكرة- يكون معًا يمكنه استعادتها بعد خسارتها، ومن الصعب جدًا القيام بالرد (فيرناندیز، 2012، https://www.martiperarnau.com/ el-juego- de-position /).

على حد تعبير ليلو (2012)، فإن لعبة المركز لها محورها المركزي حيث يقوم اللاعبون بتمرير الكرة في المساحات التي يكونون فيها قريبين وبهذه الطريقة يكونون قادرين على منح تمريرة مجانية للاعب البعيد.

النظر بعيدًا. أول شيء طلبه منّا يوهان هو النظر بعيدًا إلى روماريو "(جواردیولا في فرناندیز 2012، **https://www.martiperarnau.com/el-juego-de-posicion(/**

بالنسبة إلى كاسترو (2017)، تمثل لعبة المركز فكرة أو أسلوبًا أو حتى طريقة لفهم كرة القدم. وفقًا للمؤلف، هناك فرق أذهلت وانتصرت بأفكار مماثلة عبر التاريخ، مثل فريق أجكس تحت قيادة فان غال، وبرشلونة في السنوات الأخيرة. لقد احترمت هذه الفرق جوهر اللعب التمركزي. "بطريقة مماثلة، على الرغم من النتائج التي تظهر بشكل أكبر من تآزر اللاعبين التكميليين، سيكون لدينا آرسنال فينجر، والبرازيل من 1970 و1982، وفرنسا من بلاتيني، وحتى المجر من الخمسينيات" (ص 1).

لتدريب فكرة اللعبة هذه تظهر ألعاب الموضع، وهو إجراء يحتوي على المفاهيم التالية:

- الجوانب المعرفية للعبة، مع الكرة وبدونها (الإدراك).
  - o انظر.
  - o توقع.
  - o قرّر.
- حيازة الكرة (امتلاك اللعبة).
- الدقة والإيقاع في لعبة اندماجية.
- المثلثات والتوجيه (من الداخل إلى الخارج، من الخلف إلى الأمام).
- الاحتلال الرشيد للفضاء (الموقف).
- اجعل الخصم يركض.
- الضغط في مرحلة الاسترداد.
- المفاهيم الفردية والجماعية.

"الفارق الكبير بين مباريات المركز والجولات يتمثل في اللعبة الداخلية" (فيلا ، 2017).

أهداف لترتيب الكرة

في هذه المرحلة، يتم تحديد نفس الأهداف التي سبق اقتراحها في الجولات مع إضافة بعض الخصائص الأخرى لوضعها في الاعتبار.

- الكرة لنا، لا يمكننا أن نخسرها.

- أهمية تمتع الجميع باللعب.
- موقع ومسارات وملامح اللاعبين في الميدان.
- الشعور بالاستحواذ على الكرة وحمايتها.
- تنقل اللاعبين بدون الكرة (وإذا كانوا من المستقبلين).
- الدقة (الجانب التقني، التمرير والتحكم) وإيقاع الكرة في اللعبة الترابطية والتوليفية.
- تثليث اللعبة على أساس اللاعبين الداخليين.
- بدائل اللعبة (قصيرة وطويلة، من الداخل والخارج، بعيدة).
- الجذب لتغيير اتجاه اللعبة.
- الحفاظ على التواصل بين صاحب التسجيل والمستلمين المحتملين.
- مراجعة المفاهيم الفردية والجماعية.

أهداف استرجاع الكرة:

- عند فقدان الكرة استرجعها في أسرع وقت ممكن.
- اتخذ مواقف لتغطية ممرات المرور.
- الحفاظ على إحساس جماعي باستعادة الكرة.
- إدراك مسافات التدخل ومساعدة بعضنا بعضًا على استرجاع الكرة.
- تجنب اللعب الداخلي من خلال تغطية لاعب الجوكر.
- التجمع معًا لانتظار لحظة العمل الجماعي.
- تقليل مساحة الحامل.
- استخدام تصرفات تفضل استمرارية الضغط على حامل الكرة.
- الحفاظ على الشعارات ومعايير الدخول (1 مقابل 1).

الألعاب في وضع المناهج الجديدة

فيما يلي بعض الأمثلة على الألعاب الموضعية. في حين أن هناك العديد من هؤلاء وليس المقصود من هذه القائمة أن تكون شاملة، فهي مجرد عينة من الاحتمالات التي توفرها لنا هذه المهمة.

تشترك ألعاب المركز في الخصائص المشتركة التي تحددها. نسلط الضوء على "الترسيم" الأولي للاعب، والذي يُفهم على أنه المركز الذي يشغله على أرض الملعب فيما يتعلق بزملائه في الفريق. يظهر اللاعبون الذين استحوذوا على الكرة في الخارج والآخرون في الداخل، كما يحدث في اللعبة الحقيقية.

على عكس الجولات قد يكون ميدان اللعب أكبر، وهذا هو السبب في أن المسافة بين زملائه في الفريق هي نفسها أو مشابهة جدًا لتلك الموجودة في المباراة. بهذه الطريقة، يمارس اللاعبون الجمعيات التنسيقية والاجتماعية العاطفية في المساعدة المتبادلة في ظروف قريبة جدًا من الواقع.

بالتالي، تظهر المثلثات التي ستظهر لاحقًا في اللعبة، ومن أجل الاستحواذ الفعال على الكرة سيقوم اللاعبون بتحسين الملامح، وإدراك التفوق، والتمرير إلى زميل في الفريق، وما إلى ذلك.

المزيد من خصائص لعبة المركز هي أنها لا تكتمل. ليس الهدف من هذا النوع من المهام لتحسين اللقطة، أو التصدّي، أو أي شيء مشابه. نريد أن نركز هنا على حيازة الكرة، ليس فقط حتى لا نخسرها، ولكن لتوليد مساحات طور مواتية باستمرار (يمكن فهمها على أنها مواقف لعبة) بناءً على ما سبق ذكره. هذا هو الحال أيضًا في الجولات، ولكن نظرًا لعدم وجود (عادةً) لاعبين في الداخل ووجود مسافات أصغر للعلاقة تستند الإجراءات الإيجابية على جذب الخصم للعثور على شريك، وليس من الضروري عادة البحث عن مسافات بعيدة؛ لأنها غير موجودة في جولات بسيطة (على الرغم من أنه في الوحدة السابقة، تم تقديم بعض الجولات في منتصف الطريق من خلال ألعاب التموضع، حيث كان هناك شريك بعيد).

يضاف إلى ما قيل بشأن الجولات الحاجة إلى إيجاد أن اللاعب في وضع مواتٍ أو جذب المنافس لترك الشريك في وضع موات. تظهر أيضًا الحاجة إلى إيجاد فضاء مناسب للمرحلة، والذي يفترض درجة أخرى داخل رياضة مثل كرة القدم؛ لأنها خطوة مهمة في المحور الجماعي. لهذا السبب لا ينبغي النظر إلى الفرد فحسب، بل يجب أيضًا النظر إلى المساحة، ومن هناك ما يتم الحصول عليه مع اتجاه اللعبة الذي يتم تحديده في كل تمريرة.

نظرًا لحقيقة وجود تلك العلامات الأولية التي علقنا عليها سابقًا فقد تميل إلى إضافة اتجاهية في اللعبة. بمعنى آخر، لتسجيل نقطة في المهمة يُشار إلى الانتقال من لاعب إلى آخر، وهو الأبعد من حيث تبدأ اللعبة. إذا نظرنا إلى الهدف الأساسي لألعاب التموضع (التنظيم الذاتي للاعبين الحائزين على الكرة وتوجيه الكرة) فإن هذا الاتجاه الإضافي ليس ضروريًا، ومع ذلك يمكن إضافتها إذا فهم اللاعبون أن الشيء الأساسي هو امتلاك الكرة وهذا التنظيم الذاتي، وأن نتيجة ذلك ستظهر عندما يصل اللاعب الأخير للحصول على نقطة. إذا لم يكن اللاعبون قد استوعبوا هذا الأمر بعد فإن الاتجاهية يمكن أن تلوث الهدف وتوجههم للبحث في ظروف دون المستوى الأمثل عن النقطة.

فيما يتعلق بالحد من الاتصالات، يجب أن يوضع في الاعتبار أن الهدف إذا تم تقديمه يصبح أكثر تنسيقية، ويخفي هدف ألعاب الموضعية. نحن نفضل، بدلاً من التقييد، وجود قيود على الزمان-المكان تدفع اللاعب إلى تشغيل عدد جهات الاتصال اللازمة في جميع الأوقات.

يتم عرض أهداف ومفاهيم محددة تم ترتيبها حسب الأولوية في كل لعبة، ولكنها عناصر تساهم في الهدف الأساسي المتمثل في امتلاك الكرة بحثًا عن مساحات طور مواتية. تظهر هذه الأهداف والمعايير كنتيجة للترتيب الذي توفره كل لعبة موضعية والعلاقة بين عدد الحائزين والمستردين الذين يحددون المكان والزمان المتاح.

4 x2+1

الأهداف (محتويات للممارسة):

- يدعم إنشاء ممرات المرور.
- التثليث.
- الجانبية.

المفاهيم والمعايير والمعلومات الفعالة:

- قم دائمًا بإنشاء خطوط مرور (أنواع الدعم).
- تشكيل مثلثات للتغلب على الخصوم.
- استخدم الأفقية (حدد الجسم واستخدم كلتا الساقين).
- مفهوم قبل وأثناء وبعد.

الشكل 1: 2x4 + 1

المصدر: المؤلفون

3x3 + 2

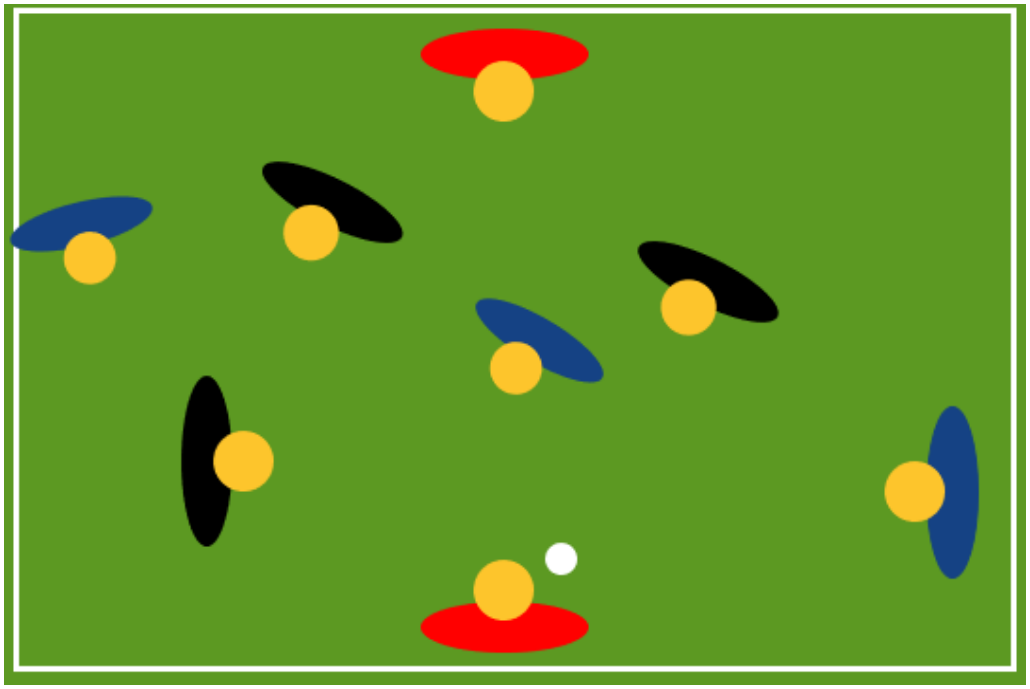
الأهداف (محتويات للممارسة):

- يدعم إنشاء ممرات المرور.
- التثليث.
- مشاركة حراس المرمى، بداية المباراة.

المفاهيم والمعايير والمعلومات الفعالة:

- قم دائمًا بإنشاء خطوط مرور (أنواع الدعم).
- تشكيل مثلثات للتغلب على الخصوم.
- الجانبية (تحديد الجسم، استخدم كلتا الساقين)
- مفهوم قبل وأثناء وبعد.
- ابدأ المباراة انطلاقًا من هدفنا.

الشكل 2



المصدر: المؤلفون

6 × 3 + 2

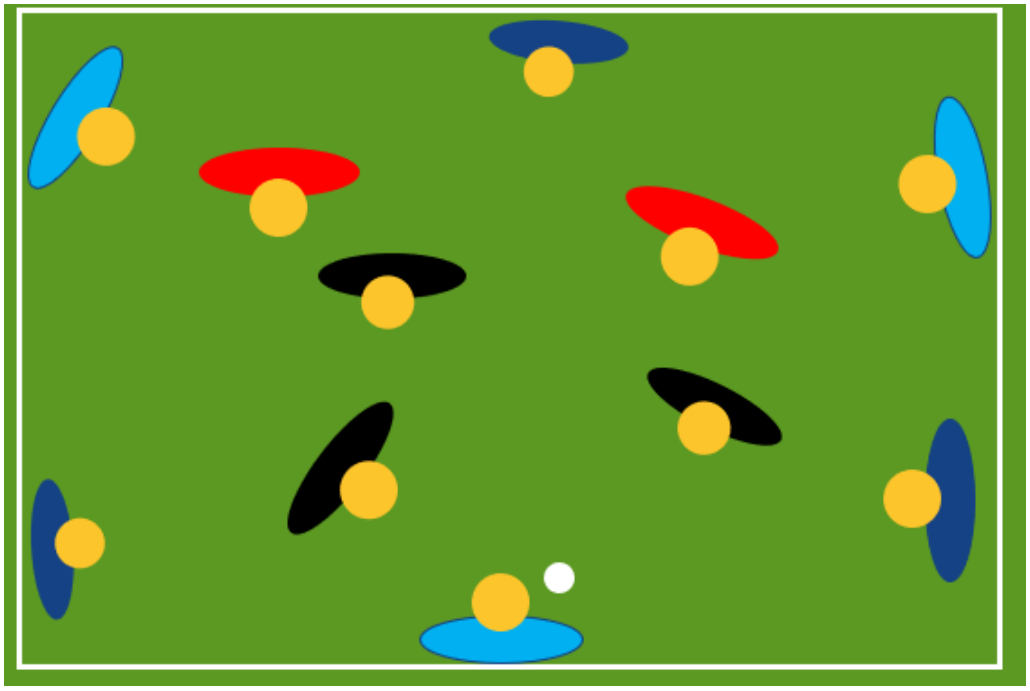
الأهداف (محتويات للممارسة):

- الاستمرارية في اللعبة.
- مرحلة الاسترداد:
  - o إذا فقدت الكرة أحاول استعادتها في أسرع وقت ممكن. أحاول القيام بثلاث تمريرات ثم الصد.
  - o في معدل الدوران، دائمًا خطوة واحدة إلى الأمام.
  - o خداع الخصم.

المفاهيم والمعايير والمعلومات الفعالة وذات الصلة:

- التركيز الدائم (عش اللعبة لا تشاهدها).
- مسارات التعافي المختلفة.
- قبل استعادة الكرة (بالإشارة إلى مساحات التدخل والمساعدة المتبادلة والتعاون).
- بعد التعافي: انتبه إلى أن الكرة لا تعتبر ملكنا إلا بعد 3 تمريرات على الأقل بين زملائك في الفريق للحصول على تنظيم جديد. في المقابل، يجب على اللاعب الذي يسترد الكرة صد أقرب خصم لتجنب الضغط.
- الفريق الذي يخسر الكرة -المكون من 3 لاعبين من أصل 6 حصلوا على الكرة- سيحاول استعادتها، في حين ينضم الثلاثة الذين تم استردادهم إلى الثلاثة الآخرين الذين لا يزالون يمتلكون الكرة.

الشكل 3: 3x6 + 2



المصدر: المؤلفون

3x3 + 3

أهداف للتدرب في مرحلة الاستحواذ (اختر 1 أو 2).

- تنقل ومسارات اللاعبين بدون الكرة (أجهزة استقبال محتملة).
- اجذب الخصم لتغيير اتجاه اللعبة، من الداخل إلى الخارج، من الأمام إلى الخلف.

- تحسين القدرة الإدراكية من خلال دمج المزيد من مسترجعي الكرة.
- كشف المساحة الحرة (قسّم الحقل إلى 4 أجزاء).

الهدف التدرب في مرحلة الاسترداد (حدد 1 أو 2).

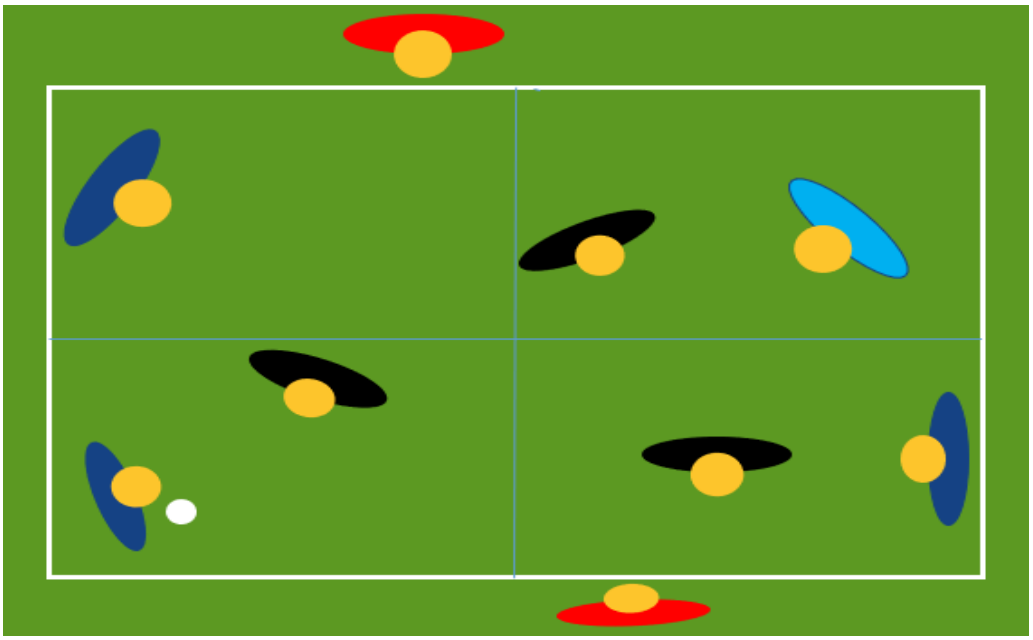
- خلق إحساس جماعي باسترداد الكرة (توليد التفوق).
- إدراك وفهم مسافات التدخل والمساعدة المتبادلة.
- تقليل مساحة الحامل.

المفاهيم والمعايير والمعلومات الفعّالة (للمدرب):

- توفير معلومات فردية للاعب عند توقف اللعبة.
- تغيير موقف اللاعبين.
- ضع في الاعتبار المفاهيم أو العناصر الأساسية لـ "لعبتنا" (لمسة أو لمستين، اللعب بالقدم، تكرار التمريرات... إلخ).
- الإصرار دائمًا على أهمية الإدراك (تعليم النظر).

يلعب في الداخل لاعب من الفريقين يملك الكرة. يمكن تحديد ذلك (البقاء في الداخل) أو يمكن أن يكون أحد الغرباء الذي يرى الفرصة لتقديم نفسه بالداخل لتقديم الدعم للمالك الذي يقف خلف اللاعب الذي يحاول الاسترداد.

الشكل 4: 3x3 + 3



المصدر: المؤلفون

4x4 + 3

أهداف للتدرب في مرحلة الاستحواذ (اختر 1 أو 2).

- معرفة الجوانب المتعلقة بالموقع والمسارات والملفات الشخصية للاعبين في الميدان.
- دمج مفهوم التثليث للعبة باستخدام اللاعب / اللاعبين الداخليين.
- تشجيع التواصل بين المالك والمستلمين المحتملين.

أهداف لممارستها في مرحلة الاسترداد (حدد 1 أو 2).

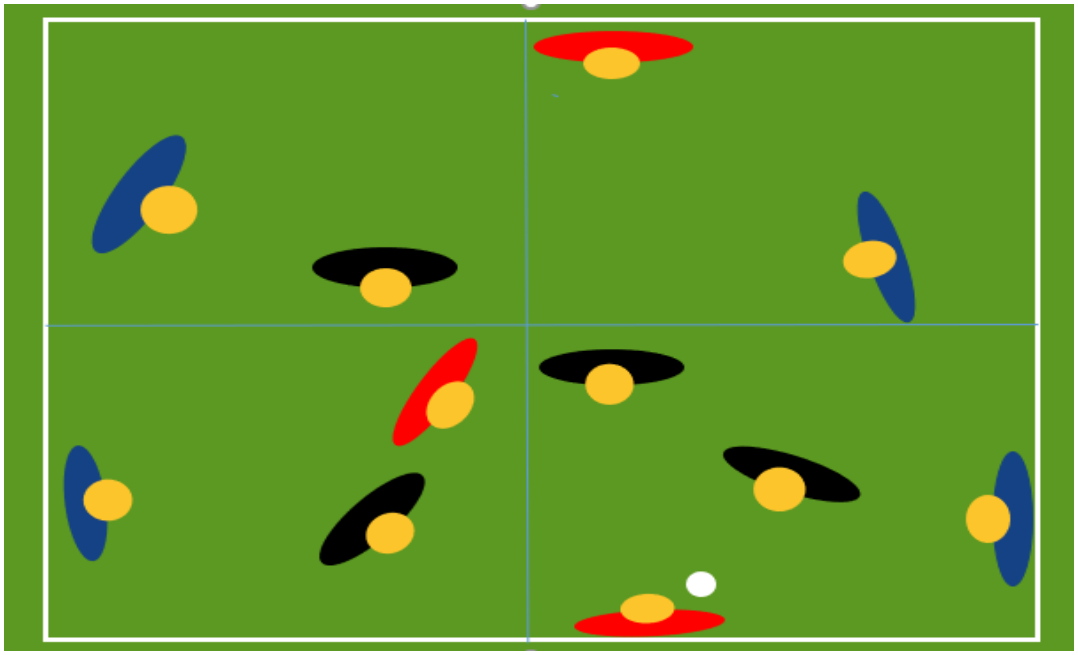
- فهم موقع المواقف لتغطية ممرات المرور.
- تحديد عمل التجمع معًا لانتظار لحظة العمل الجماعي.
- استخدام طرق تحرك تفضل استمرارية الضغط على حاملها.

المفاهيم والمعايير والمعلومات الفعالة (للمدرب):

- توفير معلومات فردية للاعب عند توقف اللعبة.
- تعديل أبعاد الملعب حسب الهدف.

- ضع في الاعتبار المفاهيم أو العناصر الأساسية لـ "لعبتنا" (لمسة أو لمستين، اللعب بالقدم، تكرار التمريرات... إلخ).
- الإصرار على أهمية الإدراك (تعليم النظر).

الشكل 5: 4x4 + 3



المصدر: المؤلفون

تحتوي جميع ألعاب المركز المعروضة على لاعب واحد على الأقل يمتلك الكرة من الداخل؛ مما يسمح بتبديل اللعبة من الداخل أو الخارج. هذا اللاعب بدوره، من خلال التنميط والحركات وقرارات التمرير الخاصة به، يقرر المساحة الفرعية التي يلعب فيها؛ لذلك، فهي تحدد بطريقة معينة ما إذا كانت اللعبة ستتطور بأمان أو -على العكس من ذلك- سيتمكن الخصم من استرداد الكرة؛ نظرًا لأنه هو الشخص الذي لديه قدر أكبر من السهولة ليقرر أي فضاءات فرعية يمكن تشغيلها، في نفس الوقت يكون هو الشخص الذي يواجه صعوبة أكبر في معرفة أيهما يوفر أمانًا أو تفوقًا أو ظروفًا أفضل. من هذا التناقض الواضح تنشأ الحاجة إلى تدريب اللاعبين الذين يتقنون هذا النوع من الألعاب ويتخصصون في القدرة على إدراك تنظيم زملائهم في الفريق والخصوم في نطاق 360 درجة، كما يتطلب ذلك من أسلوب اللعب في نادي إف سي. برشلونة.

ظهر عدد كبير من اللاعبين بهذه الخصائص من المحجر، نتاج ساعات من التدريب في الجولات وألعاب تحديد الموقع، مثل لويس ميلا، وجوزيب جواردیولا، وألبرت سيلادس، وإيفان دي لا بينيا، وسيسك فابريجاس، وتشافي هيرنانديز، وأندريس إنيستا، أوريول روميو، مارك كروساس، ميكيل أرتيتا، سيرجي سامبر، ريكوي بويج، سيرجيو بوسكيتس، تياجو ألكانتارا، جيرارد لوبيز، جيليرمو أمور، روجر جارسيا، سيرجي روبرتو، من بين آخرين كثيرين.

ستكون الديناميكيات الداخلية للنظام مسؤولة عن ترجمة كل مصدر للمعلومات يؤدي اتصاله بالبيئة إلى إرشادات متطابقة. ينتجه لدرجة أن تطوير النظام يتوافق مع زيادة تعقيده (كانو مورينو، 2011، ص 51).

باختصار -من خلال الألعاب الموضعية- الهدف هو تزويد اللاعبين بعناصر مختلفة من التفاعل تسمح لهم بإنشاء شراكة وترابط، وبالتالي السماح لهم بفهم اللعبة لتنبثق من قلب نفس الفكرة وحول نفس الشعور. بهذه الطريقة "لا ينبغي أن يؤدي تدخل المدرب إلى كبح القدرات الفطرية التي يجلبها كل رياضي بشري مع نفسه، بل على العكس، بدءًا مما يفعله هو مهمة أساسية" (كانو مورينو، 2012، ص 113).

ستوفر مواقف اللعبة المختلفة المقترحة للاعبين (الثابتة) التي أنشأها اللاعبون (ديناميكيًا) ثراءً في التواصل، وبالتالي تحسين الهياكل المختلفة بناءً على فكرة اللعبة. من خلال تنوع العناصر المختلفة المقترحة، سيكون المدرب هو الشخص الذي من خلال عمليته التربوية، منفتحًا ومرنًا على ديناميكيات اللعبة، سيفسر الطلب على ألعاب المركز، اعتمادًا على الاحتياجات الناشئة للاعبي كرة القدم وإمكانيات التنظيم الذاتي التي تنشأ عنهم، مع مراعاة تاريخهم وسياقهم. في كلمات سيرول لو " لست أول من يتصرف مع هذا الفرد. منذ أن ولد هذا الشخص، وهو يتحمّل أعباء العمل العامة، الموجهة والخاصة. عندما يتعلق الأمر بفريقك، فإن هذا الفرد يملك في جعبته ساعات وأيام وسنوات من الممارسة "(سيرول لو، 2018).

في الختام، كل من الجولات وألعاب المركز والوضع لها هدف رئيسي لتحسين علاقة اللاعبين باللعبة والبيئة (التي يتم تقديمها على أنها ديناميكية ومتغيرة ومحددة). يتم تطوير هذا بشكل دائم وفي كل جلسة. كما يشير بول (2014)، فإن التنظيم الجماعي هو ما يجب أن يوجه عملياتنا التدريبية. بهذه الطريقة، من خلال عناصر التعريف التي تنبثق من النادي (تاريخنا)، فإنه يسعى إلى تكوين مركبة تمثيلية للموضوع (اللاعب)، وتكوين رابطة كبيرة له أثناء التدريب والتمارين وحتى في المنافسة.

المراجع

كاسترو، أ. (2017). دبلوم الألعاب التمويلية. الرياضة والنشاط البدني. تشيلي: INAF. سانتياغو دي تشيلي.

كانو مورينو، أو. (2010). نموذج لعبة FC Barcelona: شبكة من المعاني مفسرة من نموذج التعقيد. لاكورونيا: Mc Sports.

كانو مورينو، أو. (2011). مباراة فريق برشلونة الإسباني. المفاهيم والتدريب. لاكورونيا: Mc Sports.

فرناندیز، د. (2012). لعبة المركز. تم الاسترجاع من https://www.martiperarnau.com/el-juego-de-posicion/

بول، ر. (2014). فائدة (in) الألعاب المصغرة للتحضير للمنافسة. في جوميز، P. (محرر) Soccer NO! إنه كذلك. من قال إنها كلها مختلفة؟ (ص 205 - 213). إسبانيا. كرة القدم للكتاب: www.futboldellibro.com

سيرول لو، F. (2018). مقابلة أجريت مع Revolutionary Soccer. ديسمبر. برشلونة.

فيلا، ج. (2017). معرض Joan Vilà في أكاديمية Barça Coach.